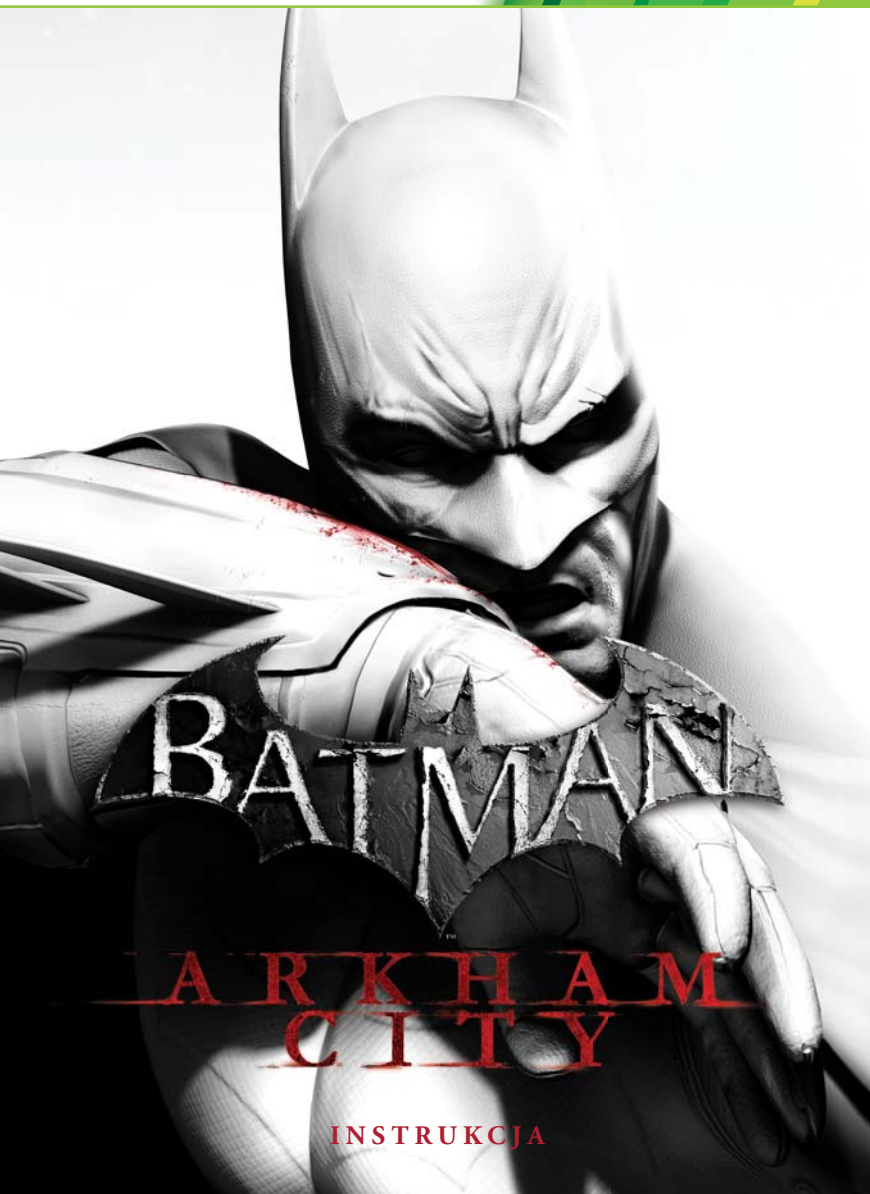




XBOX 360®



INSTRUKCJA

SPIS TREŚCI

04.....	MRO CZNY RYCERZ W MIEŚCIE
06.....	XBOX LIVE
07.....	STEROWANIE
08.....	ROZGRYWKA
30.....	KOBIETA KOT
32.....	MENU GŁÓWNE
34.....	OPCJE
36.....	MENU PAUZY
37.....	UMOWA LICENCYJNA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO
37.....	OBSŁUGA KLIENTA
37.....	OGRANICZONA GWARANCJA

EKSKLUZYWNA GRYWALNA POSTAĆ

Żeby odblokować Kobięę Kota jako grywalną postać, musisz aktywować kartę Batman: Arkham City, dołączoną do niniejszego egzemplarza gry. Jeżeli kod został wykorzystany przez poprzedniego właściciela, możesz kupić nowy.

TWÓRCY/INSTRUKCJA ONLINE

Pełną listę osób, które stworzyły tę grę, a także pełną wersję instrukcji można znaleźć na stronie www.batmanarkhamcity.com.

INFORMACJE O TRIOVIZ™ 3D

Instrukcja

Aby korzystać z pełnych możliwości 3D, należy stosować się do następujących zaleceń:

- Przygaś oświetlenie pokoju.
- Usiądź wygodnie 2–3 metry od telewizora.
- Dostosuj jasność ekranu i wybierz średnią wartość kontrastu.
- Dostosuj kolory według własnych upodobań. Pamiętaj, że zbyt jaskrawe barwy mogą wywołać uczucie dyskomfortu podczas gry.
- Jeżeli umożliwia to twój telewizor, ustaw na najniższą wartość następujące parametry: ostrość, redukcję szumów i dynamiczną czerń.
- Użytkownicy telewizorów 3D powinni założyć okulary 3D.

OSTRZEŻENIE

Uwaga: niebezpieczeństwo zadławienia; produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej trzeciego roku życia; nie służy do intensywnego użytkowania, wykonywania czynności fizycznych lub użytkowania poza rozrywką. Nie należy używać go jako okularów przeciwsłonecznych. Jeśli kiedykolwiek podczas oglądania stereoskopowych obrazów 3D wystąpiły u Ciebie objawy w postaci napadu epilepsji lub podczas gry poczujesz ból głowy/zmęczenie wzroku, natychmiast skonsultuj się z lekarzem. Twoje oczy mogą potrzebować kilku sekund, aby przywyknąć do oglądania naturalnych kolorów.

MRO CZNY RYCERZ W MIEŚCIE

Minał ponad rok od czasu ucieczki Jokera i przejęcia przez niego szpitala psychiatrycznego Arkham. Batmanowi udało się stłumić bunt, ale nie dało się odwrócić szkód poczynionych do chwili zatrzymania Jokera. Szpital psychiatryczny Arkham i więzienie Blackgate uznano za niespełniające norm, przez co miasto Gotham zostało pozbawione miejsc, w których można osadzać przestępców.

Burmistrz Quincy Sharp, były naczelnik szpitala psychiatrycznego Arkham, uruchomił projekt Arkham City, zamieniający dużą część slumsów Gotham w olbrzymie więzienie, po którym osadzeni mogą swobodnie się poruszać. Batman od samego początku bacznie obserwuje Arkham City i gotów jest uderzyć, gdyby sytuacja wymknęła się spod kontroli i zagrażała bezpieczeństwu mieszkańców Gotham.





XBOX LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy. Więcej informacji można znaleźć pod adresem **www.xbox.com/live**.

POŁĄCZENIE

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem **www.xbox.com/live/countries**.

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem **www.xbox.com/familysettings**.



STEROWANIE

KONTROLER DLA KONSOLI XBOX 360



Ruch
Rozglądanie się
Bieg/unik
Cios
Ogłuszenie peleryną
Blok
Tryb detektywa
Pistolet z kotwiczką
Wycelowanie gadżetu (przytrzymaj)/szybki
rzut baterangiem (wcisnij)
Kucnięcie/użycie gadżetu
Wybór gadżetu
WayneTech
Pauza
Wyśrodkowanie kamery
Zbliżenie



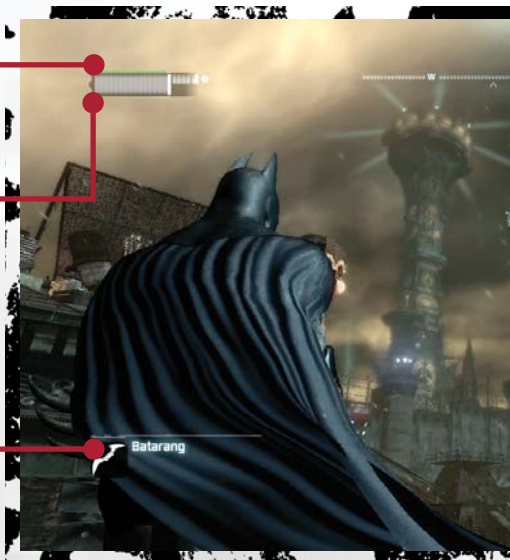
ROZGRYWKA

EKRAN GRY

1

2

4

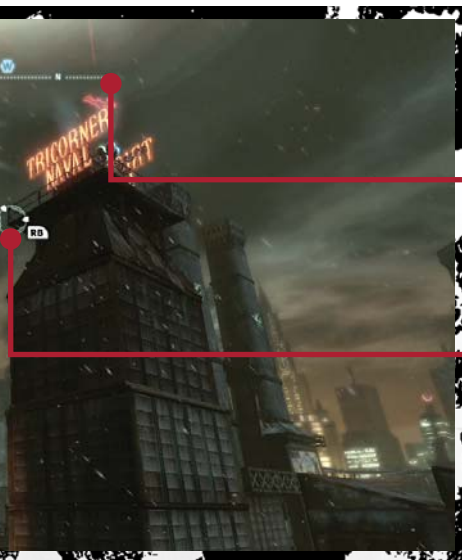


1. PD: Zielony pasek w lewym górnym rogu ekranu pokazuje aktualny poziom doświadczenia Batmana (PD). Bohater zdobywa PD, pokonując przestępców, a gdy zielony pasek zapełni się, Batman może kupić nowe wyposażenie w WayneTech.

2. ZDROWIE/PANCERZ: Szary pasek pod wskaźnikiem PD pokazuje stan zdrowia Batmana.

Dzięki kupowanemu przez menu WayneTech wyposażeniu kombinezon Batmana może być lepiej opancerzony, a tym samym odporniejszy na strzały z broni palnej i ataki wręcz.

ROZGRYWKA



3

5

3. KOMPAS: U góry ekranu znajduje się kompas. Widać na nim punkty nawigacyjne wskazujące kierunek, w którym musi udać się Batman, aby dotrzeć do celu..

4. GADŻETY: Arsenal gadżetów Batmana widnieje w lewym dolnym rogu ekranu. W miarę rozwoju akcji, Batman odblokowuje kolejne gadżety.

5. CELOWNIK: Celownik pojawia się zawsze, gdy w pobliżu znajduje się półka, której może chwycić się Batman, lub wtedy, gdy bohater ręcznie celuje gadżetem.

ROZGRYWKA

WALKA



Aby przetrwać na niebezpiecznych ulicach Arkham City, Batman musi korzystać ze sztuk walki oraz z instynktu. Naciśnij **X**, żeby zadać cios.

Blokowanie ataków

Kiedy przeciwnik chce zaatakować Batmana, nad jego głową pojawia się ikona pioruna. Zanim ikona zniknie, naciśnij **Y**, żeby wykonać blok.

Ogłuszanie

Naciśnij **B**, żeby ogłuszyć przeciwnika za pomocą peleryny. Batman może obalić oszołomionego wroga, zaatakować go z wyskoku lub szybko uciec, używając pistoletu z kotwiczką. Niektórych przeciwników trzeba ogłuszyć, zanim można będzie ich zaatakować.

Unik

Batman może przeskakiwać nad przeciwnikami albo unikać ich ataków, naciskając **A A**.

ROZGRYWKA

Szybkie strzelanie z gadżetów

Z części gadżetów Batman może strzelać w trakcie walki bez potrzeby ręcznego celowania. Zajrzyj do rozdziału „Gadżety”, gdzie opisano działanie wszystkich przedmiotów.

Szybki strzał batarangiem

Szybki strzał z pazura

Szybki strzał wybuchowym żel

Szybki strzał impulsem elektrycznym

Szybki strzał mroźnym wybuchem

LT (naciśnij)

LT + Y

LT + X

LT + B

RT RT

Kombosy

Wykonywanie serii ciosów, bloków, gadżetów, ogłuszeń i uników bez otrzymania trafienia lub bez niecelnego ataku tworzy kombosy. Kombosy pomnażają ilość PD, które Batman otrzyma za daną walkę. Aktualny mnożnik jest widoczny pod paskiem zdrowia Batmana. Jeżeli Batman zostanie zaatakowany lub za długo zwleka z zadaniem kolejnego ciosu, mnożnik znika.



ROZGRYWKA

TRYB DETEKTYWA



W dowolnym momencie wciśnij **LB**, żeby wejść w tryb detektywa. W tym trybie Batman widzi okolicę w alternatywny sposób – wykrywa przeciwników, kryjówki i słabe punkty w strukturze otoczenia.

Kryjówki, takie jak gargulce i kraty, oraz inne ważne obiekty, na przykład kamery i drzwi, są zaznaczone kolorem pomarańczowym. Uzbrojeni przeciwnicy są także widoczni na pomarańczowo, a nieuzbrojeni na niebiesko. Słabe ściany, przez które Batman może się przebić, są przezroczyste i oznaczone ikoną „wybuchu”.

W trybie detektywa Batman może uzyskiwać informacje taktyczne o przeciwnikach lub obiektach, na przykład o uzbrojeniu wroga lub o specyficznych funkcjach paneli sterowania, np. w systemach zabezpieczeń czy w zamkniętych drzwiach.

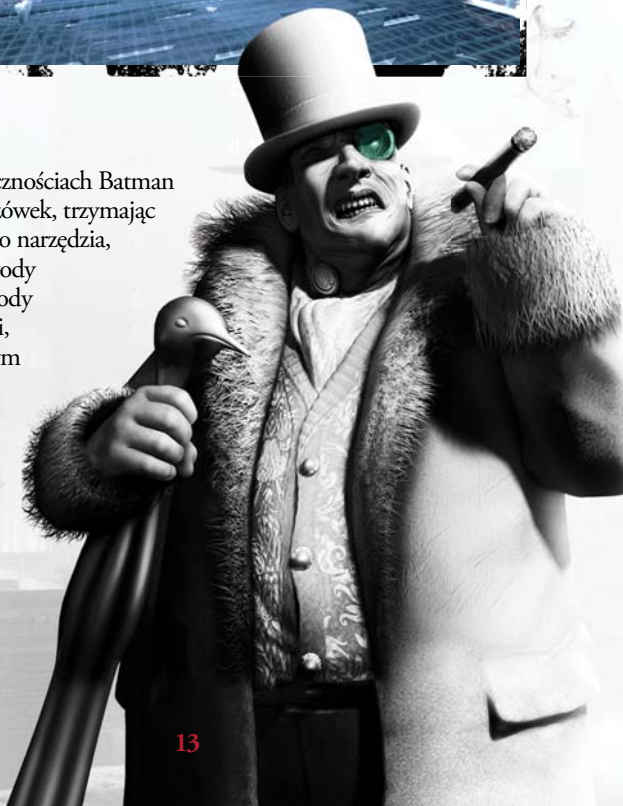
Rada: Tryb detektywa może też służyć do znajdowania ukrytych wskazówek pozostawionych przez Człowieka Zagadkę. Wypatruj znaków zapytania w otoczeniu.

ROZGRYWKA



Skanowanie

W pewnych okolicznościach Batman może szukać wskazówek, trzymając **LB**. Korzystaj z tego narzędzia, by analizować dowody lub zaznaczać nagrody Człowieka Zagadki, do których w danym momencie nie możesz dotrzeć. Wróć do nich później.



ROZGRYWKA

NIEWIDZIALNY DRAPIEŻNIK

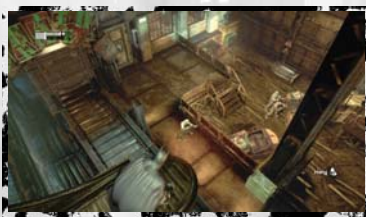


Batman przez wiele lat trenował, by stać się ekspertem w dziedzinie polowania w mroku i siania strachu w sercach przestępców Gotham City. Opracowane przez niego techniki i narzędzia zostaną wystawione w Arkham City na próbę.

Rada: Większość ciosów unieszkodliwiających można rozpocząć, wciskając **Y**.

Punkty obserwacyjne

Gargulce górujące nad Arkham City to idealne kryjówki, z których Batman może obserwować przeciwników. Działanie w trybie detektywa i kucanie w punkcie obserwacyjnym to doskonała sposobność do strategicznego zaplanowania likwidacji przeciwników.



ROZGRYWKA

Uwaga: Niektórzy przeciwnicy posiadają skanery termowizyjne, mogące wykryć Batmana na punkcie obserwacyjnym.

Ukrywanie się za rogiem/nokaut zza rogu

Kryjąc się za rogiem, Batman może unieszkodliwić każdego zbliżającego się, nieświadomego przeciwnika, gdy ten znajdzie się blisko. Kucając, wciśnij **A**, aby ukryć się za osłoną i wciśnij **Y**, żeby zainicjować nokaut.



Cichy nokaut

Jeśli chcesz ogłuszyć przeciwnika tak, by nie zorientowali się jego towarzysze, przytrzymaj **RT**, aby kucnąć i podkraść się do celu od tyłu. Gdy znajdziesz się w zasięgu, wciśnij **Y**, żeby zainicjować nokaut.



Cios nokautujący

W trakcie cichego nokautu Batman może natychmiast pozbawić przeciwnika przytomności, naciskając **X**. Ten manewr robi jednak sporo hałasu i zaalarmuje wrogów znajdujących się w pobliżu.

ROZGRYWKA

Podwójny nokaut

Po cichu podejdź do dwóch nieświadomych przeciwników i naciśnij **Y**, żeby wykonać potężny atak, który jednocześnie pozbawi przytomności obu wrogów **Y**

Odwrócony nokaut

Jeżeli Batman znajduje się na gargulcu, a wróg wejdzie prosto pod niego, zawisnij i naciśnij **Y**, żeby zaatakować. Pamiętaj, że ten manewr jest głośny i zaalarmuje znajdujących się w pobliżu przeciwników. Bądź przygotowany do ucieczki!



Nokaut spod kraty

Jeżeli nieświadomy wróg znajdzie się w pobliżu Batmana ukrywającego się w kracie podłogowej, naciśnij **Y**, aby wyskoczyć i pozbawić przeciwnika przytomności. Ten atak jest głośny, inni nieprzyjaciele przyjdą sprawdzić kratę.



Nokaut z półki

Zwisając z półki, wciśnij **Y**, aby chwycić wroga idącego kładką powyżej, ściągnąć go w dół i pozbawić przytomności. To głośny atak, na pewno zaalarmuje przeciwników znajdujących się w pobliżu.

ROZGRYWKA

Nokaut z pozycji wiszącej

Jeżeli Batman stoi na półce lub wisi bezpośrednio nad przeciwnikiem, może zeskoczyć i po cichu przydusić wroga nogami, by pozbawić go przytomności.

Nokaut przez okno /drewnianą ścianę

Gdy Batman dostrzeże przeciwnika po drugiej stronie okna lub osłabionej ściany, może przebić się przez nią i błyskawicznie ogłuszyć wroga. Ta akcja powoduje wiele hałasu i zaalarmuje nieprzyjaciół znajdujących się w pobliżu



Rada: Tylko cichy nokaut, nokaut zza rogu i nokaut z pozycji wiszącej są cichymi atakami. Jeśli wykonujesz inne, bądź gotów do szybkiego przemieszczenia się.

ROZGRYWKA

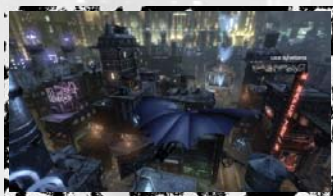
NAWIGACJA



Używaj **L**, aby kierować Batmanem. Przytrzymanie **A** podczas ruchu sprawi, że Batman będzie biegł. Podczas biegu Batman automatycznie przeskakuje i wspina się na przeszkody.

Szybowanie

Peleryna Batmana została zaprojektowana tak, aby umożliwiać szybowanie w powietrzu na duże odległości. Gdy superbohater znajduje się w powietrzu, przytrzymaj **A**, żeby rozłożyć pelerynę, i steruj lotem za pomocą **L**.



ROZGRYWKA

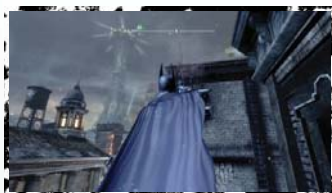
Przyspieszenie nurkowania

W trakcie szybowania przytrzymaj **RT**, aby Batman zanurkował wprost ku ziemi, następnie wyrównaj lot, żeby набrać szybkości i wysokości. Wykorzystaj ten manewr, aby przyspieszać i szybować na większe odległości lub brutalnie chwycić niczego niespodziewających się przeciwników.



Pistolet z kotwiczką

Pistolet z kotwiczką Batmana to najważniejsze narzędzie pomagające mu w przemieszczaniu się. Po prostu naciśnij **RB**, a Batman natychmiast zahaczy o najbliższą półkę i podciągnie się. W dowolnym momencie podciągania możesz nacisnąć **B**, aby zwolnić hak.



Pistolet z kotwiczką można zmodyfikować, aby zwiększyć szybkość liny unoszącej Batmana w powietrzu. Używając liny w połączeniu z przyspieszeniem nurkowania oraz szybowaniem, Batman może przemieszczać się na duże odległości, nie dotykając ziemi..

Wślizg

Biegnąc, naciśnij **RT**, żeby Batman wykonał kopnięcie z wślizgu. Wślizgi mogą też służyć do przedostawania się przez niewielkie dziury, błyskawicznego usuwania osłon wentylacji lub rozpoczęcia walki.



ROZGRYWKA

Atak z zeskoku

Jeśli nad głową znajdującego się pod Batmanem wroga pojawi się symbol nietoperza, bohater może wykonać atak z zeskoku. Kiedy pojawi się znak, naciśnij **X**, żeby skoczyć na przeciwnika.



Kopnięcie w locie


Szybując lub wisząc na wysokim punkcie obserwacyjnym, Batman może kopnąć z powietrza przeciwnika znajdującego się w zasięgu. Gdy nad głową wroga pojawi się symbol nietoperza, naciśnij **X**, aby Batman automatycznie poszybował w dół i wykonał atak.






ROZGRYWKA

GADŻETY



Batman słynie między innymi ze swego arsenału służącego do walki z przestępczością. Właściwe korzystanie z gadżetów Batmana to klucz do przetrwania w Arkham City. Mroczny Rycerz zaczyna grę z niewielką ilością gadżetów, ale może zdobyć ich więcej, pokonując określonych przeciwników, wykonując zadania dodatkowe lub kupując modyfikacje w WayneTech. Gadżety wybiera się za pomocą .

Batarang

Ta charakterystyczna broń Batmana może służyć do ogluszania wrogów lub trafiania obiektów znajdujących się poza zasięgiem postaci. Wyceluj za pomocą  i naciśnij , aby rzucić batarang. Możesz także wcisnąć , żeby rzucić batarangiem szybko – w ten sposób możesz użyć do trzech batarangów.



ROZGRYWKA

Zdalnie sterowany batarang

Zdalnie sterowany batarang przydaje się do trafiania przełączników i obiektów znajdujących się poza zasięgiem postaci. Batman może kontrolować szybkość i kierunek lotu batarangu. Ten gadżet można ulepszyć, aby wyrzelać zaprogramowane batarangi wykonujące pętle i trafiające przeciwnika od tyłu.



Automatyczne wyrównanie

Hamowanie

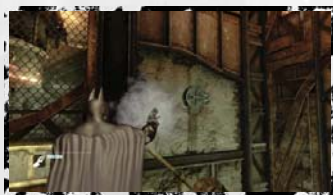
Przyspieszenie

Nawrót



Pazur

Pazur służy głównie do interakcji z oddalonymi obiektami i przyciągania ich w stronę Batmana. Przytrzymaj **LT**, aby wycelować, i wciśnij **RT**, żeby wyrzucić pazur. Ten gadżet można zmodyfikować, aby mógł służyć do rozbrajania przeciwników posiadających broń palną.



ROZGRYWKA

Wybuchowy żel

Wybuchowy żel Batmana służy do chwilowego unieszkodliwiania przeciwników lub wysadzania słabych obiektów. Przytrzymaj **LT**, żeby wycelować, i wciśnij **RT**, by podłożyć ładunek żelu wybuchowego.

Aby zdetonować żel, przytrzymaj **LT** i naciśnij **RB**. Przed detonacją możesz podłożyć do trzech ładunków.



Deszyfrator sekwencyjny

Deszyfrator sekwencyjny przydaje się, gdy Batman musi rozszyfrować zakodowaną częstotliwość radiową, włamać się do konsoli bezpieczeństwa lub złamać szyfr elektronicznego zamka. Przytrzymaj **w**, aby wycelować, i naciśnij

RT, żeby wyciągnąć narzędzie. Następnie użyj **L** + **R**, żeby przeprowadzić interakcję z urządzeniem.



ROZGRYWKA

Kulki dymne

Kulki dymne wypełniają okolicę dezorientującym dymem.

Dym może służyć do obrony, umożliwia Batmanowi wydostanie się spod ostrzału.

Podczas ataku może siał zamieszanie

w szeregach wroga. Przytrzymaj **LT**,

aby wycelować, i wciśnij **RT**, by rzucić

kulkę dymną. Możesz też upuścić ją pod nogi Batmana, wciskając **RB**.



Impuls elektryczny

Impuls elektryczny dostarcza prąd do generatorów i elektromagnesów pozbawionych zasilania. Dzięki temu Batman jest w stanie otwierać nowe obszary albo odwracać uwagę przeciwników. Może też razić wrogów

ładunkami, pozbawiając ich przytomności. Przytrzymaj **LT**, żeby wycelować,

i naciśnij **RT**, aby wystrzelić ładunek dodatni albo **RB**, by wystrzelić ładunek

ujemny.

ROZGRYWKA

Wyrzutnia liny

The Wyrzutnia liny to narzędzie nawigacyjne pozwalające Batmanowi szybko przemieszczać się w poziomie. Przytrzymaj **LT**, aby wycelować, i wystrzel linę, naciskając **RT**. Batman przejedzie po linie automatycznie. Przytrzymanie w podczas przejazdu po linie pozwala Batmanowi na wystrzelenie nowej liny i zmianę kierunku.

Ten gadżet można zmodyfikować tak, aby Batman stawał na linie i przechodził po niej.

Po ulepszeniu wciśnij **RB** podczas przejazdu, żeby wejść na linę.

Mroźny wybuch

Te granaty, wykonane w oparciu o technologię Mr. Freeze'a, pozwalają Batmanowi chwilowo zatrzymać przeciwników albo zamrozić wodę o dowolnej temperaturze. Przytrzymaj **LT**, żeby wycelować, i rzuć granat, naciskając **RT**.

Ten gadżet można ulepszyć, dzięki czemu mroźny wybuch po naciśnięciu z posłuży jako mina.

ROZGRYWKA

Mroźny granat

Ta zaawansowana broń zamrażająca powoduje duży wybuch potrafiący zatrzymać wielu przeciwników naraz. Unieruchomieni wrogowie mogą obracać tułowiem i atakować, więc uważaj, gdy zamrażasz przeciwników z bronią palną. Przytrzymaj w, aby wycelować, następnie rzuć mroźny granat, wciskając **RT**.

Urządzenie zakłócające

Urządzenie zakłócające służy do zdalnego detonowania min lub wyłączenia broni zamrażającej.

Przytrzymaj **LT**, żeby wycelować, następnie wyłącz wybrane urządzenie, przytrzymując **RT**. Urządzenia zakłócającego można użyć dwukrotnie, potem będzie potrzebowało czasu, by się naładować.

Ten gadżet można ulepszyć, aby unieszkodliwiać również standardową broń palną.



ROZGRYWKA

URZĄDZENIE ZAKŁÓCAJĄCE



Urządzenie zakłócające służy do zdalnego detonowania min lub wyłączenia broni zamrażającej.

Przytrzymaj **LT**, żeby wycelować, następnie wyłącz wybrane urządzenie, przytrzymując **RT**. Urządzenia zakłócającego można użyć dwukrotnie, potem będzie potrzebowało czasu, by się naładować.

Ten gadżet można ulepszyć, aby unieszkodliwić również standardową broń palną.

ROZGRYWKA

Mapa/Cele

Dzięki nowoczesnej technologii satelitarnej Batman ma dostęp do kompletnej mapy Arkham City. Batman widzi punkty nawigacyjne aktualnych celów lub misji dodatkowych, może też wyznaczać własne punkty nawigacyjne, pomagające mu dotrzeć do dowolnego miejsca. Podświetl na mapie żądany obszar i naciśnij **Y**, żeby wyznaczyć własny punkt nawigacyjny. Na kompasie Batmana zostanie wyświetlony biały znacznik wskazujący drogę, a na niebie nad wyznaczonym punktem nawigacyjnym pojawi się sygnał nietoperza.

Dane batkomputera

Tutaj Batman może przeglądać akta ważnych osób lub opisy historii, które poznał w Arkham City.



ROZGRYWKA

WayneTech

Dzięki interfejsowi WayneTech Batman może wykorzystać zdobyte w walce PD do zakupu nowych umiejętności lub do modyfikacji gadżetów. Każdy zapelniony pasek PD pozwala kupić jeden przedmiot z WayneTech.



Zagadki

Człowiek Zagadka zostawił zagadki i nagrody w całym Arkham City, chcąc przekonać się, czy Batman okaże się na tyle sprytny, by je wszystkie odnaleźć. Ta część batkomputera służy do śledzenia nagród i zagadek w każdej dzielnicy Arkham City. Rozwiązuj zagadki Człowieka Zagadki, aby odblokowywać dodatkowe materiały, takie jak sale wyzwań i grafiki koncepcyjne.



Rada: Niektórzy przestępcy w Arkham City potajemnie pracują dla Człowieka Zagadki. Są oni podświetleni na zielono. Oglusz wszystkich bandziorów oprócz podświetlonego i przesłuchaj go, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o wielkim planie Człowieka Zagadki.

KOBIETA KOT

Zdobądź zawartość DLC Kobiety Kota, wpisując kod (znajduje się on na kartce wewnątrz pudełka z grą) w oknie na początku gry. Dzięki temu w niektórych momentach kampanii otrzymasz możliwość wcielenia się w tą zwinną femme fatale. Odblokujesz też Kobiетę Kota jako grywalną postać w mapach wyzwania Zemsta Człowieka Zagadki.

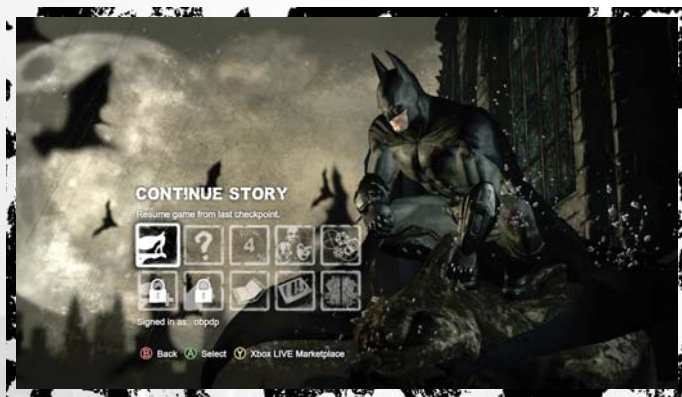
Po przejściu scenariusza Kobiety Kota w głównej grze, obserwuj dachy Arkham City w poszukiwaniu stad kotów, pozwalających Ci zmienić postać. Te obszary są też zaznaczone w batkomputerze różowymi znacznikami Kobiety Kota. Zbliz się do tych przyjacielskich kociaków i wciśnij **X**, żeby przełączyć sterowanie na Kobiетę Kota.

Ruch
Rozglądanie się
Bieg/unik
Cios
Ogłuszenie biczem
Blok
Wzrok złodzieja
Wspinaczka
Wycelowanie gadżetu (przytrzymaj)
/szybki cios biczem (naciśnij)
Kucnięcie/użycie gadżetu
Wybór gadżetu
WayneTech
Pauza
Wyśrodkowanie kamery
Zbliżenie

L
R
A (przytrzymaj)/A A
X
B
Y
LB
RB
LT
RT
BACK
START
L
R



MENU GŁÓWNE



Nowa opowieść/kontynuuj opowieść

Rozpocznij grę *Batman: Arkham City* od samego początku albo kontynuuj opowieść od ostatniego punktu zapisu.

Rada: *Batman: Arkham City* automatycznie zapisuje twoje postępy w określonych momentach. Kiedy na ekranie pojawi się ikona automatycznego zapisu, nie wyłączaj systemu i nie wyjmuj płyty

Statystyki

Możesz przeglądać różne statystyki i śledzić swoje postępy w grze.

Zemsta Człowieka Zagadki

Weź udział w kilku przygotowanych przez Człowieka Zagadkę wyzwaniach, sprawdzających granice możliwości Batmana. Dodatkowe wyzwania można odblokować, znajdując nagrody Człowieka Zagadki rozsiane po całym Arkham City.

MENU GŁÓWNE

WYZWANIA RANKINGOWE: Weź udział w wyzwaniach Człowieka Zagadki, które nie mają wyznaczonych modyfikatorów. Porównaj swoje umiejętności ze znajomymi i całym światem, korzystając z tabeli wyników online. Weź udział w wyzwaniach Człowieka Zagadki, które nie mają wyznaczonych modyfikatorów. Porównaj swoje umiejętności ze znajomymi i całym światem, korzystając z tabeli wyników online.

WYZWANIA WŁASNE: Wybierz mapę, a następnie dodaj różne modyfikatory, aby stworzyć wyjątkowe wyzwanie.

KAMPANIE: Przejdź wiele wyzwań, podejmując strategiczne decyzje, jakich modyfikatorów używać na której z map. Jedynym wymogiem jest wykorzystanie wszystkich modyfikatorów przez zakończeniem kampanii.

Opis fabuły

Zobacz rozwój fabuły gry aż do aktualnego zapisu.

Trofea postaci

Zobacz trójwymiarowe modele postaci odblokowywane przez znajdowanie nagród Człowieka Zagadki w głównej grze.

Opcje

Dostosuj ustawienia gry i zobacz sterowanie. Więcej szczegółów znajdziesz w instrukcji, w rozdziale „Opcje”.

Nowa gra plus

Rozpocznij nową grę ze wszystkimi gadżetami i modyfikacjami zdobytymi w trakcie pierwszej rozgrywki w *Batman: Arkham City*. Wrogowie pojawiają się w innych konfiguracjach, większy jest też ogólny poziom trudności. Żeby odblokować tę opcję, musisz przynajmniej raz ukończyć główną opowieść na poziomie normalnym lub trudnym.

Misje Kobiety Kota

Graj w specjalne misje Kobiety Kota. Ta opcja wymaga pobrania pakietu DLC.

Grafiki koncepcyjne

Zobacz koncepcyjne grafiki scenografii i postaci. Możesz je odblokowywać, znajdując nagrody Człowieka Zagadki ukryte w głównej grze.

Autorzy

Zobacz listę twórców *Batman: Arkham City*.

OPCJE

OPCJE GRY



ODWRÓCONY WIDOK: Wybierz tę opcję, żeby odwrócić sterowanie kamery podczas poruszania jej w górę i w dół.

ODWRÓCONA ROTACJA: Wybierz odwrócenie sterowania podczas obrotów kamery.

ODWRÓCENIE STEROWANIA LOTEM: Odwrócenie sterowania Batmanem w locie.

ODWRÓCENIE STEROWANIA BATARANGIEM: Odwrócenie kierowania zdalnie sterowanym batarangiem.

WSPOMAGANIE WIDOKU: Wybierz tę opcję, jeśli chcesz korzystać z funkcji wspomagania kamery.

PODPOWIEDZI: Włączenie lub wyłączenie podpowiedzi w trakcie gry.

WIBRACJE: Włączenie lub wyłączenie wibracji kontrolera.

JASNOŚĆ: Ustaw jasność obrazu w grze.

URZĄDZENIE MAGAZYNUJĄCE: Wybierz urządzenie magazynujące, na którym zapisywana będzie gra.

OPCJE AUDIO

NAPISY: Określ, czy w trakcie gry mają być wyświetlane napisy.

GŁOŚNOŚĆ EFEKTÓW: Ustaw poziom głośności efektów dźwiękowych.

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI: Ustaw głośność muzyki w Batman: Arkham City.

GŁOŚNOŚĆ DIALOGÓW: Ustaw głośność wszystkich dialogów w grze.

OPCJE

STEROWANIE

Zobacz lub zmień ogólne sterowanie w *Batman: Arkham City*.

OPCJE 3D

RENDEROWANIE 3D: Włącz tryb Inficolor albo HD3D.

ZAMIANA OCZU: Zmień sposób wyświetlania obrazu 3D (tylko w trybie HD3D).

NATEŻENIE: Ustaw natężenie efektu 3D w wybranym trybie 3D.

Rada: Żeby uruchomić tryb HD3D, musisz posiadać telewizor mogący wyświetlać obrazy 3D activate HD3D mode.



MENU PAUZY



W dowolnym momencie gry naciśnij , aby wejść do menu pauzy.

Wróć do gry

Powrót do trwającej właśnie gry.

Opcje gry

Zmiana ustawień rozgrywki i jasności obrazu.

Opcje audio

Zmiana ustawień głośności i napisów.

Opcje sterowania

Zapoznanie się z podstawowym sterowaniem w grze.

Uruchom ponownie

Wznowienie gry od ostatniego zapisanego punktu kontrolnego.

Wyjście

Wyjście z gry i powrót do menu głównego. Powoduje utratę niezapisanych postępów gry.



rocksteady™

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.